



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Proyecto sobre el juego tradicional como transmisor de valores

Autor/es

DANIEL BAQUERO MARTÍNEZ

Director/es

EDMUNDO LOZA OLAVE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Proyecto sobre el juego tradicional como transmisor de valores, de DANIEL BAQUERO MARTÍNEZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

**PROYECTO SOBRE EL JUEGO TRADICIONAL COMO
TRANSMISOR DE VALORES**

Autor

Daniel Baquero Martínez

Tutor/es

Edmundo Loza Olave

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



RESUMEN

Este trabajo de fin de grado tiene como finalidad enseñar de qué manera los Juegos Tradicionales, utilizándolos debidamente, pueden transmitir valores a los niños que los juegan.

Después de haber detectado el problema de la pérdida de afición por estos juegos y la masiva utilización de las tecnologías, lo que dificulta a su vez el desarrollo de los valores humanos y cívicos en los niños, se ha creado este proyecto como posible solución.

Mi trabajo consiste en una parte teórica donde presento los conceptos sobre juego tradicional y sobre los valores. Más adelante, explico cómo he seleccionado los juegos y los valores a trabajar y cuáles son los que incluiré en el proyecto. Posteriormente, tras mostrar las fichas de juegos, expongo las sesiones de una semana cultural pensada para hacerse en un colegio de manera extraescolar.

Para finalizar, he explicado la hipotética manera de evaluar que seguiría, ya que no se ha llevado a cabo por ahora, y he dado varias posibilidades más de aplicación en otros ámbitos educativos como pueden ser campamentos o incluso Unidades Didácticas de la enseñanza reglada.

ABSTRACT

The aim of this Bachelor's Degree Final Project is to show in which way traditional games, when properly used, may pass on values to children playing them.

Having noticed the problem of a loss of interest in those games, and a massive use of technologies, which also contributes to the difficulty to develop human and civic values, I created this project as a possible solution.

My work includes a theoretical part in which I present concepts related to traditional games and values. Further on, I explain how I selected the games and the values to work in, and which ones I would include in my project. Later on, after showing the game pieces, I present all the sessions that would include a cultural week of activities to be performed in the after-school.

To finish my work, I explain how to evaluate my work(only in theory, since, so far, no session took part). I also present ways to adapt my work to different settings, like, for example, summer camps or didactic units included in the formal education.

Índice

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	6
3. MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. EL CONCEPTO DE JUEGO.....	7
3.2. JUEGO TRADICIONAL.....	7
3.3. EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ESCUELA.....	9
3.4. LOS VALORES.....	10
3.5. LOS VALORES EN LOS NIÑOS.....	13
3.6. LOS VALORES EN LOS JUEGOS.....	13
4. MARCO METODOLÓGICO Y DESARROLLO.....	15
4.1. METODOLOGÍA/PROCESO DE CREACIÓN.....	15
4.2. FICHAS DE JUEGO.....	17
4.2.1. LA GALLINITA CIEGA.....	17
4.2.2. CARRERAS DE SACOS POR RELEVOS.....	18
4.2.3. EL PAÑUELITO.....	18
4.2.4. EL BOTE BOTERO.....	19
4.2.5. EL LAZARILLO.....	20
4.2.6. LA CARRETILLA.....	20
4.2.7. CARRERAS A TRES PIES.....	21
4.2.8. EL BALÓN QUEMADO.....	21
4.2.9. EL STOP.....	22
4.3. DESARROLLO.....	23
4.4. EVALUACIÓN.....	25
5. OTRAS POSIBILIDADES DE APLICACIÓN.....	27
6. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA.....	28

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Hoy en día estamos en una sociedad en la que prima la tecnología. Estando en las prácticas me he dado cuenta que los niños, incluso los más pequeños, hablan continuamente de los videojuegos y consolas que tienen, del móvil los que ya tienen uno y de cuando se lo comprarán a los que todavía no. Además, aunque con los avances tecnológicos los niños no solo juegan solos si no que se conectan desde sus casas y juegan juntos a través de la consola, a esto no se le puede llamar relacionarse ya que no ofrece el crecimiento personal que ofrece las salidas al parque para jugar cara a cara, tropezarse y levantarse, aprender valores, etc. Estaría bien que dividan su tiempo de ocio dedicando algún rato a las nuevas tecnologías, ¿por qué no? Siempre y cuando no se olviden de jugar de la manera que se ha hecho toda la vida tan sencilla y primaria como enriquecedora.

Aún así, he comprobado que se divierten con los juegos de toda la vida como la comba, juegos de pillar o incluso el cantillo cuando desde las clases de Educación Física se los hemos propuesto. Aprovechando el carácter educativo de los juegos tradicionales y este interés y disfrute demostrado por los niños al jugarlos se me ha ocurrido que pueden utilizarse para aprender la educación en valores de una manera lúdica.

Por todo esto creo que los juegos tradicionales ofrecen a los niños unos valores que no ofrecen los videojuegos y sobre todo aquellos de cierta temática bélica que son los que están a la orden del día. Los profesores de Educación Física podemos incluir ciertos juegos tradicionales que ayuden a los niños a relacionarse entre ellos, es decir, a socializarse y a aprender de valores tan importantes como el respeto, el compañerismo y la cooperación.

Debido a este problema detectado he decidido mostrar con este trabajo de qué manera pueden los juegos tradicionales ayudar a los niños a aprender valores. Por ello, podemos afirmar que los juegos tradicionales y la educación en valores están muy relacionados ya que desde el ámbito de la Educación Física podemos utilizarlos para este fin. También pueden servir como elemento de adquisición de valores fuera de la escuela, por ejemplo: En el parque, fiestas de cumpleaños, en casa con hermanos, primos u otros familiares, etc. Los niños, conociendo juegos a los que sus padres y madres jugaban con su edad, podrían enseñarlos en casa e incluso esto podría propiciar un acercamiento entre padres e hijos jugando a juegos recordando momentos de su infancia y unidos por el juego.

Es tan grande el beneficio que podemos obtener con los juegos tradicionales que además de ayudar al desarrollo de habilidades motrices básicas como correr o saltar, mediante la utilización de juegos tradicionales existe un aprendizaje tanto social como cognitivo ya que deben tomar parte en decisiones rápidas que atañen al juego, tienen que aprender y memorizar palabras, canciones o reglas del juego, aprender a respetar estas reglas, a convivir, etc. Podríamos decir que estos juegos ayudan al desarrollo integral de la persona.

Movsichoff (2005) afirma que “el juego tradicional es una de las fuentes, quizás la más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura”.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Elaborar un proyecto que, basado en la práctica de los Juegos Tradicionales, permita inculcar ciertos valores.

OTROS OBJETIVOS

- Transmitir la importancia de enseñar valores a los niños.
- Poner de relieve la importancia de los Juegos Tradicionales, en la transmisión de valores.
- Incluir la práctica de los juegos tradicionales en el tiempo libre de los niños.
- Mostrar y comentar una relación de juegos, que pueden ayudar a trabajar valores con los niños.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. EL CONCEPTO DE JUEGO

Para muchos Pedagogos, el juego es un instrumento para transmitir tanto conocimientos como valores. Platón en “Las Leyes” afirmaba que “el juego es un factor determinante en la formación de un ciudadano perfecto”.

Huizinga (1938) “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de, ser de otro modo, que en la vida corriente”.

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, es por ello, que son más interesantes los juegos de carácter cooperativo.

El juego puede definirse como la actividad recreativa en la que participan uno o más jugadores con el fin de divertirse aunque cabe destacar también su papel educativo.

De todo juego podemos decir que:

- Se da en un lugar simbólico entre la realidad y la fantasía.
- Se va improvisando mientras se juega.
- Produce placer y diversión.

3.2. EL JUEGO TRADICIONAL

Conocemos como Juegos Tradicionales a aquellos pertenecientes a la cultura de una región o país y que han sido transmitidos pasando de generación en generación a lo largo de los tiempos, los cuales han sufrido variaciones pero han mantenido su esencia.

Investigar y descubrir los Juegos Tradicionales es siempre aproximarnos a las creencias y costumbres de un lugar, es decir, a la cultura popular.

El juego tradicional es según Lavega (1998) aquel “juego que ha tenido una continuidad en el tiempo, que se ha transmitido, que se ha dado a conocer de generación en generación. Siempre que no se dirija a una práctica novedosa”.

Aunque su origen se remonta muchos años atrás siguen divirtiéndose y entreteniendo a personas de todas las edades ya que existen juegos tradicionales para personas adultas como puede ser la petanca e incluso podríamos incluir algunos juegos propios de ciertas zonas como la pelota vasca aunque ya se haya consolidado como un deporte. A pesar de esto, los juegos en los que nos vamos a centrar y que se incluyen en esta categoría de tradicionales están destinados a ser jugados por niños como la comba, el pillar-pillar, las carreras de sacos, el pañuelo, las canicas, la peonza o la rayuela.

Una serie de características importantes de estos juegos que los hace únicos son:

- Los niños no precisan de materiales sofisticados para poder divertirse y aprender jugando ya que si en alguno de estos juegos necesitamos algún material serán objetos fáciles de conseguir que podemos encontrar en la naturaleza como las piedras o por casa como chapas, una cuerda o comba, un pañuelo...
- Los niños deciden cuándo, dónde y cómo juegan.
- Tienen reglas fáciles de comprender y memorizar. Además pueden ser negociables.

Según Aretz (1998) los define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

A lo largo de los años, casi todas las cosas sufren cambios y evoluciones. Los juegos tradicionales no se quedan atrás, estos también han ido cambiando con el paso del tiempo. Podríamos decir entonces que los juegos han cambiado ciertos aspectos del pasado pero sin cambiar su esencia. Estos cambios responden a diversos factores.

Lavega (2009) afirma: “La pérdida del antiguo elemento mágico, divino y religioso de los juegos”.

Lavega (2009) afirma: “Los antiguos juegos progresivamente van perdiendo su carácter violento y agresivo”.

Como refleja Yagüe (2002) “Todos los juegos tienen un bagaje, algunos no han resistido el paso del tiempo, otros por el contrario si, y otros han estado en el olvido durante muchísimo tiempo pero por alguna razón han ido siendo recuperados”.

También me parece importante señalar lo que dice Lavega (2009) sobre “convertir los viejos juegos de adultos en los juegos de la escuela”, ya que este será un cambio vital para los juegos tradicionales en lo que a nuestro tema se refiere.

3.3. EL JUEGO TRADICIONAL EN LA ESCUELA

Desde la escuela se pueden utilizar los juegos tradicionales para educar. Hay diversas formas de llegar a conseguir este fin: Enseñar una serie de juegos tradicionales en las clases de Educación Física para que los conozcan e incluso incluirlos en nuestras sesiones utilizándolos para desarrollar ciertas habilidades motrices, crear torneos en los que puedan apuntarse los niños para que disfruten los recreos jugando a este tipo de juegos, realizar una semana cultural sobre los juegos tradicionales en la que conozcan un amplio abanico de estos...

Son una herramienta muy útil por la facilidad que presentan para jugarlos y porque además de utilizarlos en la escuela pueden trasladarse a casa para acercar a los más pequeños a las tradiciones propias de su pueblo o ciudad y compartir experiencias enriquecedoras con sus familiares aprendiendo y disfrutando de estos. Son muchos los juegos que podemos utilizar en la escuela para trabajar habilidades y destrezas en los niños. Posibles ejemplos son:

- El popular pillar-pillar será excelente para trabajar los desplazamientos y la carrera así como las fintas o la habilidad de esquivar.
- La rayuela es un juego excelente en el que se trabajan el salto, el equilibrio y los lanzamientos.
- Con la comba trabajamos también el salto, podemos también jugar a su vez con canciones populares como la del “cocherito leré” que dotarán al juego de diversión a la vez que desarrollará habilidades expresivas en los niños.
- Con la zapatilla por detrás trabajaremos la velocidad de reacción.
- El pulso gitano será un juego tradicional para trabajar tanto la fuerza para mover al rival como el equilibrio para que este no nos desestabilice.

- El pañuelito es un juego completísimo en el cual desarrollarán la autonomía al tener un rol dentro de su equipo, la velocidad al salir corriendo hacia el pañuelo y la recepción al agarrar pañuelo con la mano. Además, este juego permite muchas variantes por las cuales podemos cambiar la manera de ir hasta el pañuelo trabajando diferentes desplazamientos, podemos formular sumas para que tengan que pensar el resultado tratando de averiguar lo antes posible que número debe salir.

3.4. LOS VALORES

Podríamos definir los valores como aquellas pautas por las que nos regimos los seres humanos para actuar de una o de otra manera. Podemos decir que orientan nuestra manera de actuar para realizarnos como personas. Los valores determinarán nuestro comportamiento con nosotros mismos y con los demás.

Según García (1998), "valor es aquello que hace a una cosa digna de ser apreciada, deseada y buscada; son, por tanto, ideales que siempre hacen referencia al ser humano y que éste tiende a convertir en realidades o existencias".

Camps (1994), expresa: "son algo adquirido hasta el punto de convertirse en hábito; algo querido por la voluntad y que acaba siendo, asimismo, objeto de deseo".

Los valores por los cuales se rige una persona forjan su personalidad y le proporcionan una manera de ser y una identidad por la que se le conoce. Una persona que se rige por el valor de la humildad es una persona humilde, al igual que aquella que se rige por el respeto será conocida como una persona respetuosa.

Igualmente, García (1998), afirma: "valores son lo que suele mover la conducta y el comportamiento de las personas; orientan la vida y marcan la personalidad".

Rokeach (1973) psicólogo social, propone que "cada persona tiene un sistema de valores que le permite organizar todas las reglas que ha asimilado con el objetivo de resolver conflictos y escoger alternativas entre dos o más maneras de actuar o más estados de existencia. Los valores entonces nos ofrecen opciones o rutas a seguir que son aceptables y que permiten la satisfacción humana".

Rokeach (1973) en su teoría define valor como “una creencia duradera de un modo específico de conducta o estado final de existencia es preferible personal o socialmente a otro modo de conducta o estado final de existencia”.

Los valores están muy relacionados con nuestras actitudes y con nuestros pensamientos y creencias ya que una persona que se precie actuará en cualquier momento en concordancia con sus creencias y valores. Por lo tanto, actuará de acuerdo a cómo piensa que debe hacerlo, es decir, a lo que cree que está bien o es lo mejor.

Como podemos observar, los valores están muy relacionados a lo que conocemos como la ética o la moral. Cada uno tiene su propia moral, es decir, ciertas cosas con las que comulgará y otras que bajo su punto de vista no sean tan correctas. A pesar de esto, existen unos valores humanos que podemos denominar “universales” con los que todos deberíamos estar de acuerdo para ser lo que conocemos como buenas personas.

Podríamos repartir los valores humanos en estos tipos:

- Valores políticos y sociales: aquellos que permiten que las personas pueden vivir cómodamente en la sociedad, es decir, los que permiten la convivencia. Aunque también existen algunos negativos como el liderazgo de poder o incluso el racismo y la violencia.
- Valores económicos: estos garantizan que una persona pueda subsistir donde habita, incluye aspectos como los bienes materiales, puestos de trabajo y los medios que un individuo tiene para producir dinero. Aunque ansiar estos en demasía puede llevarnos a valores negativos como la codicia.
- Valores estéticos y materiales: son los valores que estudian la percepción o concepto de la belleza en relación a sus cualidades estéticas. Estos se fijan de las apariencias y valoración de lo material.
- Valores éticos y morales: Son aquellos que forman parte de las obligaciones de las personas, el conjunto de reglas o normas que nos permite hacer el bien.

Sin embargo, nos centraremos sobre todo en los éticos para crear una lista interesante y resumida sobre los valores humanos. Existen otros muchos valores también importantes para la vida como pueden ser la lealtad o la valentía pero hay que diferenciar entre los primordiales o aquellos que están en segundo lugar. Considero que para este tema y sobre todo para inculcar a los niños, la lista que he confeccionado refleja los más importantes:

- La honestidad. Supone que como personas debemos decir siempre la verdad. No significa ser hirientes, ya que la honestidad debe ir acompañada siempre de otro valor fundamental que es el respeto. Ser honesto significa ser objetivo, hablar con sinceridad y respetar las opiniones de otras personas.
- La sensibilidad. Debemos ser sensibles ante otras personas. Esto nos permitirá ayudar, ser compasivos, utilizar la empatía y entender el dolor ajeno. Una persona sensible comprende las miradas y los gestos más allá de las palabras y sabe cuando otra necesita algo.
- La paciencia. Aquel valor que nos permite tolerar y comprender en la medida de lo posible cualquier situación o problema con nosotros mismos o con los demás.
- La gratitud. Estamos acostumbrados a un mundo que se mueve muy deprisa. Nos quejamos de lo que no tenemos o de lo que tenemos sin darnos cuenta de que debemos ser agradecidos, pues en nuestra vida hay muchos motivos para la alegría y para decir “gracias”.
- La humildad. Nos permite conocernos a nosotros mismos, saber que tenemos defectos y aceptarlos. Así como no presumir de cosas que a los demás puedan molestar.
- La prudencia. En la vida, actuar con prudencia significa saber evaluar los riesgos y controlarlos en la medida de lo posible. Es importante ser prudente cuando no se conoce a otra persona o cuando no se sabe cuáles son las circunstancias de un caso.
- El respeto. Como decíamos antes, se relaciona con la honestidad. El respeto conlleva atención o consideración hacia otra persona. Es uno de los valores humanos más importantes, ya que fomenta la buena convivencia entre personas muy diferentes.
- La responsabilidad. Supone el cumplimiento de las obligaciones, el tener cuidado a la hora de tomar decisiones o llevar a cabo una acción. Es una cualidad que poseen las personas que son capaces de comprometerse y actuar de forma correcta.
- La solidaridad. Supone ayudar sin recibir nada a cambio y es un valor muy gratificante.
- El compañerismo. Podemos incluirlo como el valor de convivir con los demás respetando y ayudando a estos cuando sea necesario.

3.5 LOS VALORES EN LOS NIÑOS

Cuando los niños nacen no son ni buenos ni malos por naturaleza, todos deseamos que los niños aprendan a convivir en sociedad y sean respetuosos, amables, comprensivos... Pero todo esto no lo llevan incorporado en su ADN, su conciencia de lo que está bien y lo que está mal se va desarrollando con los años. Necesitan de nosotros para aprender a cómo comportarse. Nosotros tenemos que ayudarles a conocer los valores necesarios para poder convivir en sociedad y ser buenos ciudadanos en un futuro.

La manera en que los niños aprenden valores lleva un proceso por el cual, primero irán probando cómo reaccionamos a lo que hacen y según estas reacciones comprenderán qué deben y qué no deben hacer. Alrededor de los 3 años ya serán capaces de apreciar y valorar lo que los otros niños hacen, es decir, empezarán a comprender que personas les gustan más por los actos que estas realizan. No querrán estar con un compañero que les agrede pero si querrán jugar con aquel que les deja los juguetes y les trata con cariño. Cuando ya tienen en torno a 5 años empezarán a fijarse en la manera de actuar de los adultos y será aquí cuando empiecen a aprender valores. Lo más importante para ellos y aquello que imitarán será la manera de comportarse de sus padres: Si tratan con educación a las personas mayores, si respetan a las personas diferentes, si reparten sus cosas con las personas que quieren...

3.6 LOS VALORES EN LOS JUEGOS

Como hemos podido observar, los valores no se transmiten por la genética, por lo tanto, es vital transmitirlos mediante la educación. Los padres, al igual que los maestros, deben transmitir los valores a los niños con sus actos pero también existen más maneras de hacerlo: Mediante los juegos.

Jugando los niños aprenden ya que el juego es una preparación para la vida adulta. El juego no solo divierte si no que educa.

Jugar hace a los niños aprender a respetar las reglas y normas y a respetar a los demás jugadores. A ser buenos compañeros ayudando a los demás para conseguir un fin en común, es decir, a competir de manera sana sin que lleguemos a enfados ni a malas conductas en el desarrollo del juego ni cuando este haya terminado. Aprenderán a ser humildes y a no reírse de aquel compañero que lo hace peor que nosotros o que ha perdido.

Podrán practicar la honestidad diciendo la verdad y sin hacer trampas. Practicarán la paciencia respetando su turno o esperando el relevo de un posible compañero que pueda ser más lento que ellos. Se harán responsables al tomar un rol o papel que deberán cumplir. E incluso aprenderán a respetar la naturaleza si juegan al aire libre.

Como afirman Méndez y Fernández (2011) “los juegos tradicionales reproducen los valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos”.

Además todos estos aprendizajes podrán llevarse a cabo de manera contundente ya que los niños se ven realmente motivados con los juegos y podrán y querrán disfrutar de ellos en infinitas ocasiones, disfrutando simultáneamente de este aprendizaje para la convivencia.

4. MARCO METODOLÓGICO Y DESARROLLO

4.1. METODOLOGÍA/PROCESO DE CREACIÓN

Una vez seleccionado el tema principal del Trabajo “Los Juegos Tradicionales y los Valores” he empezado a informarme con los recursos que Internet ofrece, leyendo artículos y libros, buscando información de expertos en el tema.

Después de invertir tiempo buscando en páginas web sobre autores que hablaban tanto de juegos tradicionales como de valores, lo inmediatamente siguiente que he hecho ha sido buscar definiciones sobre la materia en cuestión para confeccionar el marco teórico. Apoyándome en las fuentes encontradas y tras reflexionar la importancia de enseñar valores a los niños, he tenido que seleccionar cuales de todos los valores existentes son los más interesantes para estos.

El siguiente paso ha sido, ayudándome de la información encontrada, seleccionar dentro del amplio abanico de juegos tradicionales que existen los que cumplen mejor este propósito, es decir, los que más se prestan a trabajar transversalmente los valores que queremos inculcar.

Finalmente, el último paso ha sido crear un proyecto que pueda servir como una posible solución para el problema detectado que expuse en la introducción, es decir, un proyecto en el que trato de demostrar que mediante diversas actividades basadas en los juegos tradicionales podemos, a lo largo de una semana cultural, inculcar ciertos valores.

He tenido que plantear de qué manera con los juegos tradicionales seleccionados se podrán transmitir los valores que deseamos. Además, este proyecto será válido y aprovechable para utilizar en diferentes ocasiones o ámbitos educativos como pueden ser: campamentos o incluso clases de Educación Física con las modificaciones oportunas.

Los tres objetivos principales que busco conseguir con esta semana cultural serán los siguientes:

- Transmitir valores a los niños y ponerlos en práctica mediante Juegos Tradicionales.
- Conseguir un acercamiento por parte de los niños a los Juegos Tradicionales que sus mayores practicaban.
- Dar a conocer a los niños una alternativa educadora y divertida en la que invertir su tiempo libre.

Para desarrollar este proyecto he utilizado 6 sesiones que corresponden con los cinco días lectivos de la semana más uno final para analizar lo trabajado. Esta semana cultural estará pensada para los alumnos de 4° de Primaria ya que están en una edad intermedia y la mayoría de los juegos les resultarán motivantes. Además, los juegos tradicionales de esta semana cultural pertenecen a la categoría de juego motor reglado y si existe una edad idónea para exprimir los recursos que estos juegos ofrecen, son los diez años.

Cada día, destinarán una hora a la realización de actividades propias de la semana cultural, es decir, les daremos a conocer y jugarán a juegos tradicionales e intentaremos despertar con esto, en ellos algún valor. Este proyecto se llevará a cabo de manera extraescolar, es decir, por las tardes.

Después del primer día se dirá a los niños el juego con el que empezaremos el próximo día y se les pedirá que pregunten en casa en qué consiste y que sus padres les expliquen o enseñen cómo jugarlo. No todos tendrán la oportunidad de hacer esto, por lo tanto el próximo día se elegirá a un niño para explicárselo al resto de la clase. El profesor completará y matizará la explicación para resolver las dudas que haya antes de empezar a jugar.

Evaluaremos lo aprendido con una ficha a rellenar cada día y al final de la semana cultural de “Los Juegos Tradicionales y los Valores” observaremos las diferencias habidas entre unos y otros participantes.

Con estos divertidos juegos, les daremos la posibilidad de conocer y utilizar juegos tradicionales propios de su patrimonio cultural, a la vez que desarrollan valores para la convivencia.

Juegos seleccionados:

- Gallinita ciega
- Carrera a tres pies
- Lazarillo
- STOP
- Carretilla
- Balón quemado
- Carreras de sacos por relevos
- El pañuelito

- El bote botero

Valores seleccionados:

- Respeto
- Confianza
- Compañerismo
- Tolerancia
- Paciencia
- Empatía
- Justicia
- Cooperación
- Responsabilidad
- Sinceridad
- Solidaridad

4.2. FICHAS DE JUEGO

4.2.1. “LA GALLINITA CIEGA”

- Objetivos: Transmisión de valores y desinhibición.
- Desarrollo del juego: Los jugadores hacen un círculo agarrados de las manos y el jugador/a que se la queda, se colocará con los ojos vendados en medio del corro. Los niños preguntarán: “¿gallinita que estás buscando?”, esta responderá: “una aguja y un dedal” y el resto le dirá “da tres vueltas y los encontrarás”. Después de las tres vueltas la gallinita comenzará a andar y los del círculo podrán moverse siempre y cuando lo hagan a la vez, es decir, sin soltarse. Cuando la gallinita toque a algún jugador deberá adivinar de quién se trata mediante el tacto y si lo consigue, ese pasará a vendarse los ojos y quedársela.
- Materiales: Una venda o antifaz para los ojos.
- Número de participantes: Toda la clase.



4.2.2. “CARRERAS DE SACOS POR RELEVOS”

- Objetivos: Transmisión de valores.
- Desarrollo del juego: Con un saco metido por los pies hasta la cintura, los niños deberá ir saltando con los pies juntos para realizar un recorrido. Esta variante de juego, ofrece un recorrido mucho más largo y para conseguirlo se harán relevos con los cinco compañeros del equipo.
- Materiales: Sacos o bolsas de basura.
- Número de participantes: Toda la clase en grupos de cinco.

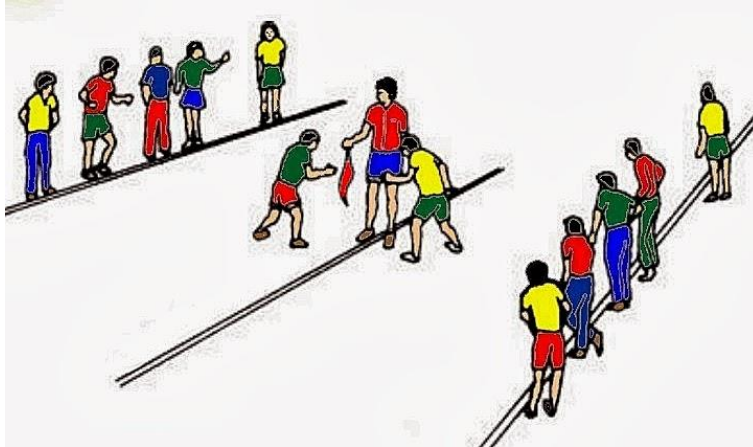


4.2.3. “EL PAÑUELITO”

- Objetivos: Transmisión de valores.
- Desarrollo del juego: Un equipo se colocará enfrente del otro a cierta distancia y en la mitad del trayecto entre uno y otro estará la persona que sujete el pañuelo, el profesor normalmente. Cada equipo se ocupará de numerar a sus participantes y cuando el profesor diga un número, cada uno de los dos

jugadores que lo posean, saldrá a intentar cazar el pañuelo y llevárselo hacia su zona sin ser pillados por el otro. No deberán cruzar la línea de medio antes de que alguno de los dos toque el pañuelo.

- Materiales: Un pañuelo.
- Número de participantes: Toda la clase en dos equipos.



4.2.4. “EL BOTE BOTERO”

- Objetivos: Transmisión de valores.
- Desarrollo del juego: Un jugador, el que se la quedará, contará al igual que en el escondite pero dejando un balón en el suelo y los demás correrán a esconderse. Cuando termine de contar se irá moviendo en busca de algún compañero que pillar, si los ve y dice su nombre quedarán pillados. Por el contrario, alguno de los niños escondidos también puede intentar, cuando el que se la queda esté distraído, correr hacia el balón y darle una patada para salvarse y salvar a todos.
- Materiales: Un balón.
- Número de participantes: Toda la clase.



4.2.5. “EL LAZARILLO”

- Objetivos: Transmisión de valores y desinhibición.
- Desarrollo del juego: Uno de los miembros de la pareja irá con los ojos vendados y el otro deberá guiarle por el recinto para evitar que se choque con otras parejas o con objetos. Después se intercambiarán los roles. Si hay tiempo cambiarán de parejas.
- Materiales: Una venda o antifaz para los ojos.
- Número de participantes: Toda la clase por parejas.



4.2.6. “LA CARRETILLA”

- Objetivos: Transmisión de valores
- Desarrollo del juego: Uno de los niños que forman la pareja se tumbará en el suelo boca abajo con las manos apoyadas en el suelo y el otro le cogerá por los tobillos a modo de carretilla. Harán carreras entre las parejas y luego cambiarán de rol, es decir, el que llevaba pasará a ser llevado.
- Materiales: Ninguno.
- Número de participantes: Toda la clase por parejas.



4.2.7. “CARRERA A TRES PIES”

- Objetivos: Transmisión de valores
- Desarrollo del juego: Con una cuerda se atarán las piernas de los participantes de cada pareja de tal forma que quede la izquierda de uno unida con la derecha del otro. Realizarán carreras con las otras parejas.
- Materiales: Cuerda para atar las piernas.
- Número de participantes: Toda la clase por parejas.



4.2.8. “EL BALÓN QUEMADO”

- Objetivos: Transmisión de valores
- Desarrollo del juego: El campo se divide en dos mitades y cada equipo ocupa una excepto un participante de cada que se colocarán en un espacio detrás del equipo contrario, este espacio se llamará cementerio. Los miembros de cada equipo deben tirar la pelota contra el equipo contrario tratando de tocar a alguno antes de que la pelota bote y así eliminarlo y mandarlo al cementerio. Los que ocupan el cementerio tratarán de coger la pelota si les llega para eliminar también jugadores del equipo contrario y así salir ellos al campo de nuevo. Ganará el equipo que elimine a todos los oponentes del contrario.
- Materiales: Un balón o pelota de tamaño mediano.
- Número de participantes: Toda la clase en dos equipos.



4.2.9. “EL STOP”

- Objetivos: Transmisión de valores.
- Desarrollo del juego: Uno o dos niños se la quedarán y tendrán que tocar a los demás para pillarlos y que se la queden. Los niños que no la llevan, para evitar ser pillados deben, además de correr, quedarse en posición de STOP justo antes de que vayan a tocarles. Alguno del resto de participantes tendrá que pasar por debajo de sus piernas para liberarlos de la posición de STOP y que puedan seguir moviéndose y jugando.
- Materiales: Ninguno.
- Número de participantes: Toda la clase.



4.3. DESARROLLO

Para llevar a cabo las actividades de esta semana cultural, será necesario poner a los niños en situación, sirviéndonos de la primera sesión, de manera que conozcan cómo y por qué se trabajarán los valores utilizando los juegos tradicionales.

También tendrán que sentirse motivados para aprovechar las sesiones como se espera, es decir, para disfrutarlas lúdicamente y en un ambiente distendido que facilite la participación y la buena disposición de estos hacia el trabajo consiguiendo a la vez que alcancen nuestros objetivos propuestos.

Día 1

Esta sesión es de toma de contacto para los alumnos y les servirá para conocer cómo será la semana cultural y en qué consistirán las actividades. En esta sesión comenzaremos a hablarles sobre los juegos tradicionales: qué son, cuáles son sus principales características, para qué pueden servir... y también se les explicará lo que son los valores y lo que significan para las personas. Enseñaremos más a fondo aquellos que trabajaremos durante esta semana.

Día 2

Para este día seleccionaremos dos juegos tradicionales que a la vez de transmitir valores, servirán para desinhibirse con los compañeros.

El primer juego tradicional del día será el Lazarillo con el que se colocarán por parejas y todos pasarán por el rol de ciegos para que entiendan las dificultades que estas personas tienen. También jugarán al juego de la Gallinita ciega.

Con estos dos juegos trabajaremos el respeto al compañero que va vendado e inculcaremos el valor de la empatía al verse en una tesitura parecida a las personas invidentes. Además, conseguiremos un acercamiento del grupo, esencial para el idóneo transcurso de la semana cultural.

Día 3

Para este día tenemos preparado, primero, el juego de las Carreras de sacos con una pequeña modificación, hacer un recorrido más extenso pero participando por grupos de cinco, es decir, por relevos.

De esta forma trabajaremos la cooperación a la hora de trabajar juntos por un fin en común y por otro lado podremos inculcarles también el valor de la paciencia tan necesario para la vida adulta como inexistente en muchas personas. Podrán animar a sus compañeros de equipo, pero si alguien es más lento o no sabe realizarlo bien deberán tener paciencia y comprender que lo importante es participar todos juntos y divertirse.

Por último, jugaremos al juego de Carreras a tres pies donde también trabajaremos la cooperación de los dos miembros de la pareja para lograr llegar a meta así como la paciencia si no logran coordinarse y eso les provoca desplazarse más lento o incluso caer.

Día 4

En este cuarto día del proyecto podrán disfrutar de un clásico, el Pañuelito. Se harán dos equipos, se les numerará y con este juego podrán además de pasarlo bien, aprender a practicar la tolerancia y el compañerismo hacia todos los participantes de su equipo, respetándoles y animándoles ganen o pierdan en su turno. Además con este juego también trabajarán la responsabilidad teniendo cada uno que hacerse cargo de su número y estar atento de este para conseguir reaccionar cuanto antes en beneficio de su equipo.

También jugarán al Balón quemado volviendo a trabajar los valores de la tolerancia y el compañerismo hacia los miembros de su equipo.

Día 5

Para este penúltimo día de la semana cultural, también tendremos preparados dos juegos.

El primero será el Bote botero pero con un balón. Este es un juego tradicional parecido al escondite pero el que se la queda coloca un bote o balón en este caso, en medio del terreno de juego y cuando ve a algún escondido corre al bote a tocarlo y decir el nombre del jugador pillado. Los jugadores escondidos también pueden aprovechar la lejanía del que se la queda respecto al balón para correr hacia este y propiciarle una patada salvando a todos sus compañeros.

Este juego se caracteriza por potenciar el trabajo en equipo y con el cual podrán aprender valores como la solidaridad al arriesgarse un solo compañero para salvar al equipo o la sinceridad por parte del que se la queda cuando dice haber visto a un compañero escondido el cual queda pillado.

Por último, jugaremos al STOP en el cual haremos de nuevo hincapié en la solidaridad ya que cuando un compañero que ha evitado ser pillado se ha colocado en posición de STOP, iremos a pasar por debajo de sus piernas para salvarle.

Día 6

Este último día servirá para hablar de la experiencia de la semana cultural y los valores trabajados mediante juegos de toda la vida.

Para terminar la semana cultural jugarán al juego de la Carretilla con el que desarrollarán también el trabajo en equipo pero sobre todo el valor de la confianza en los demás al ir sujetos de las piernas por otro compañero.

Como análisis global del proyecto, además de todos los valores que trabajaremos en cada uno de los ocho juegos tradicionales mostrados, simultáneamente se trabajará algún otro valor más, es decir, valores como la justicia desde el momento en que los niños en todos los juegos deberán ser honestos y las reglas se llevarán a cabo de manera justa, sin trampas (reconociendo cuando les toca quedársela porque por ejemplo, han sido pillados) y por supuesto cabe destacar el valor del respeto a los mayores a la hora de incluir un trabajo previo a las sesiones, que se llevará a cabo en casa, caracterizado por la práctica de las relaciones intergeneracionales para la explicación de los juegos. También destacará el respeto entre iguales que deberán presentar a los compañeros que expliquen los juegos, al jugar con los demás ya sean sus mejores amigos o no, al jugar en grupos mixtos, etc. Por último, no por ello menos importante, el respeto al trabajo del profesor que ha creado el proyecto con el fin de enriquecer sus vidas de manera múltiple.

4.4.EVALUACIÓN

Para recoger información sobre la actitud de los niños ante el proyecto y del grado de satisfacción de estos al realizar las actividades, llevaremos a cabo una evaluación continua mediante observación en todo momento cuando se estén practicando los juegos, es decir, en las propias sesiones prácticas.

Por otro lado, cada día les entregaremos una ficha con ciertas preguntas acerca de lo que han sentido jugando a esos juegos y qué valores creen que ha despertado en ellos, es decir, una vez explicado en la primera sesión lo que son los valores y habiéndolos introducido

en la lista de los que pretendemos trabajar durante la semana, tendrán que reflexionar y elegir, de entre esos, los que han podido trabajar con los juegos de cada día.

Un ejemplo de cuestionario de evaluación de las sesiones podría ser:

- ¿Conocías lo que eran los Juegos Tradicionales?
- ¿Cómo te has sentido cuando los jugabas?
- ¿Te gustaría volver a jugar a estos juegos?
- Si es así, ¿los llevarías a cabo con tus amigos en tu tiempo libre?
- ¿Te ha gustado trabajar en común con tu pareja/grupo?
- ¿Crees que estos juegos han servido para algo más que divertirse?
- ¿Has aprendido algún valor de los mencionados el primer día? ¿Cuáles?

Además de esto, tendremos la última sesión para comentarlo entre todos y que cada uno reflexione en un debate común. También podríamos pedirles como actividad final a realizar en casa, que cada uno de ellos piense un juego tradicional diferente a los utilizados en las sesiones con el que pretendan transmitir algún otro valor.

En resumen, nuestras principales herramientas para evaluar este proyecto serán:

- Observación directa en las sesiones.
- Ficha/cuestionario después de cada día.
- Evaluación global del último día.
- Tarea: Pensar otro juego tradicional y los valores que inculca.

5. OTRAS POSIBILIDADES DE APLICACIÓN

Dado que este proyecto está pensado para ser realizado y todavía no se he llevado a la realidad, no podemos sacar conclusiones de su puesta en práctica. Sin embargo, como conclusiones a la hora de crear el proyecto, ha resultado un trabajo duro de búsqueda y recopilación de información sobre el tema pero ha sido muy gratificante poder diseñar una semana cultural, la cual, creo que será una buena forma de transmitir a los niños la importancia que los valores tienen en la vida de las personas, así como darles la oportunidad de trabajar estos mediante Juegos Tradicionales.

Como posibles aplicaciones cabe destacar que, además de poder utilizar este proyecto de la forma expuesta en el desarrollo, es decir, como una semana cultural, podría utilizarse como una de las actividades de un campamento. Esto podría realizarse dedicando el mismo tiempo cada día y dejando el resto del día para otras actividades o engordando la lista de juegos y valores a trabajar y por lo tanto, el tiempo de práctica de cada día o sesión, haciendo de este proyecto la principal fuente de actividades del campamento.

También cabe la posibilidad de realizar las modificaciones precisas para convertir nuestro proyecto en una Unidad Didáctica para llevar a cabo en la actividad docente. Deberíamos introducir, por ejemplo: sesiones que concuerden con el horario lectivo, objetivos mucho más concretos que aparezcan recogidos en el Boletín Oficial del Estado y otros elementos curriculares propios de la enseñanza reglada.

De esta forma, creando una Unidad Didáctica, podría llevarse a cabo este enriquecimiento en valores a través de juegos del patrimonio cultural, como lo son los Juegos Tradicionales, en las clases de Educación Física. Por lo tanto, me gustaría destacar la importancia de que los Juegos Tradicionales aparezcan en el currículo de Primaria ya que tienen gran aprovechamiento para el área de la Educación Física y para otras cuestiones trabajadas de manera transversal como los valores para la convivencia y el aprendizaje de las buenas relaciones por parte de los niños.

También podría utilizarse como Unidad Didáctica para la asignatura la optativa a Religión llamada Valores sociales y cívicos adaptando el tipo de juegos y dando más peso a los valores para poder trabajar estos de manera transversal y trabajar la interdisciplinariedad.

6. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

Bibliografía:

Araújo, J. (Ed.). (2002). *Valores para la convivencia*. Barcelona, España: Parramón.

Villán, J. (1999). *Tole, Catole, Cuneta*. Madrid, España: Akal.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé.

Webgrafía:

Valdemoros, M^aA., Flores, C., Fernández, J., Pérez de Albéniz, A. y Ruiz, P. (2018). *El trabajo fin de grado*. Logroño: Universidad de la Rioja. Recuperado de: https://www.unirioja.es/facultades_escuelas/fle/trabajos/trafingra/guia_trabajofingrado.pdf

Sánchez, A. (s.f). *Educapeques*. Recuperado de: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

Medina, V. (2018). *Cómo educar en valores*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/1211/como-educar-en-valores.html>

Qué son los valores y por qué son tan importantes en la educación. Recuperado de: <http://www.solohijos.com/web/que-son-los-valores-y-por-que-son-tan-importantes-en-la-educacion/>

Los juegos tradicionales. (2011). Recuperado de: <http://luviz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

Valores humanos: lista de los 7 más importantes. (2017). Recuperado de: <https://eacnur.org/blog/valores-humanos-lista-los-7-mas-importantes/>

Rokeach: la teoría del sistema de valores. (2014). Recuperado de: <http://ciudadvalor.co/rokeach-la-teoria-del-sistema-de-valores/>